

Projet MONSTER- Cie K. Danse

Dossier pédagogique

Danse contemporaine et arts multimédia

A la croisée de l'installation et de la performance chorégraphique, une réécriture contemporaine du mythe du Minotaure, d'après «La Demeure d'Astérion» de Jorge Luis Borges. Un dispositif immersif à vivre de l'intérieur ou de l'extérieur.

Chorégraphie/mise en scène

Anne Holst & Jean-Marc Matos (Compagnie K. Danse) : www.k-danse.net

Design interactif, création numérique et partenaires de création

Aurélié Dumaret & Emilie Villemagne (1minute69) : www.1minute69.com

Danseurs, performeurs, interprètes et partenaires de création

Marianne Masson & Mario G. Sáez

Public : primaires, collèges et Lycées

Contexte de création

A la lecture de la très belle et courte nouvelle de J. L. Borges, il nous est apparu intéressant de proposer un objet artistique, poétique, hybride, un peu hors normes, qui propose aux spectateurs, habitants, curieux ou pas, de s'immerger dans une œuvre où ils puissent vivre une expérience physique, multi sensorielle et émotionnelle forte, mêlant danse contemporaine et arts numériques.

De cette thématique est partie l'idée d'un spectacle-installation, mêlant danse contemporaine, création visuelle, musicale et scénographique originale.

Ce projet porte le titre de « Monster », non pas au sens premier du terme, mais surtout comme réécriture contemporaine du mythe très connu, celui du Minotaure. De fait « Monster » est une transposition de ce mythe, lui-même réécrit dans la nouvelle « La demeure d'Astérion » de JL Borges, dans laquelle le monde est vu, non pas du point de vue classique du bel héros grec, mais du point de vue du monstre lui-même. Le labyrinthe est ici une métaphore de notre complexité, une « re/présentation » et « l'histoire » qui s'y déroule est à l'image de notre être au monde d'aujourd'hui, un monde aux promesses multiples et décuplées par le potentiel technologique mais dont l'appropriation par tout un chacun continue d'être problématique tant le numérique induit incidemment ce qui pourrait n'être qu'un semblant de liberté. Le projet met en scène une double « narration », celle de deux êtres (un double Astérion/Thésée et une Ariane contemporaine, personnage féminin au départ sans voix qui construit peu à peu sa propre destinée), tout autant que la relation qu'ils entretiennent avec leur environnement, lui aussi « Monster » vivant.

Le projet que nous proposons ici est issu de la rencontre entre la compagnie [K. Danse](http://www.k-danse.net) (Anne Holst & Jean-Marc Matos, chorégraphes), le collectif lillois de plasticiennes [1minute69](http://www.1minute69.com) (Aurélié Dumaret & Emilie Villemagne, vidéo et scénographie numérique) et les deux danseurs-interprètes (Marianne Masson & Mario Garcia Saéz, de Barcelone). De quoi s'agit-il ?

MONSTER est une performance envoûtante, profonde, impliquant chorégraphie, création visuelle, création musicale et technologie numérique. Dans un dispositif scénographique qui interroge la problématique de l'être au monde, les spectateurs choisissent de se positionner au cœur du spectacle, tels les otages volontaires d'un labyrinthe vivant, ou de demeurer, plus distants, prudemment installés à l'extérieur du dispositif... Une revisite poétisée de l'univers du labyrinthe.

Le dispositif scénique déploie un labyrinthe d'écrans suspendus créant autant de couloirs où se déroule la chorégraphie, un espace central pour y accueillir du public, des projections multiples (trois vidéo projecteurs) simulant une 3D impressionnante, et un son immersif.

Photos et vidéo : <http://www.k-danse.net/monster>

Pistes pédagogiques

Deux pistes distinctes, et complémentaires, sont offertes aux publics scolaires :

L'une, touchant aux écritures mythologiques, aux grands et beaux récits qui peuplent nos imaginaires, peut intéresser les domaines liés à la littérature, à l'histoire, la philosophie. Peuvent être interrogés les principes de réécritures et transformations contemporaines de textes anciens.

L'autre, en contact intime avec les arts multimédia, peut intéresser tout ce qui touche aux arts visuels, à la musique, à la création sur internet, aux jeux vidéo et les possibles transpositions du numérique sur la scène du spectacle vivant.

Deux options d'action artistique en milieu scolaire sont envisageables :

- de courtes séances d'intervention au sein d'une classe pour venir parler du projet, les animer avec des extraits vidéo et sonores, et présenter en détail le spectacle.
- des séances type atelier court pendant lequel est proposé un travail corporel accompagné d'une expérimentation avec l'image vidéo (si les conditions le permettent un atelier plus conséquent peut être envisagé, sur plusieurs séances, et aboutissant à une courte réalisation faite par les jeunes eux-mêmes).

Monster s'inscrit dans les recherches et les expérimentations créatrices menées dans le contexte du projet européen [Metabody](#)

Extraits vidéo de 8 mn : <http://vimeo.com/92708918>

Contacts :
Jean-Marc Matos
kdmatos@orange.fr
0611775456